

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film sebagai media komunikasi massa

komunikasi etimologis "communicato" berasal dari kata "common", yang artinya memiliki arti yang sama. Sedangkan, dalam hal komunikasi, itu adalah pengiriman pesan, informasi dan simbol dari komunikator kepada komunikan melalui sarana komunikasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut John Fiske, komunikasi adalah produksi dan pertukaran makna, di mana fokusnya adalah bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan manusia untuk menghasilkan makna; Artinya, pandangan ini sangat mementingkan peran teks dalam budaya.

Komunikasi massa adalah proses di mana organisasi media membuat dan menyebarluaskan pesan kepada khalayak luas, menyebarkan pesan yang memengaruhi dan mencerminkan budaya masyarakat, dan kemudian menyajikan informasi itu kepada khalayak luas. Ini menjadikan media bagian dari salah satu institusi kuat masyarakat.

Dalam komunikasi massa, media massa adalah satu-satunya otoritas yang memilih, menghasilkan pesan, dan mengirimkannya kepada publik. Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, cetak dan elektronik. Karena pada awal perkembangannya, komunikasi massa berasal dari perkembangan kata media komunikasi massa.

Media yang disebutkan di sini adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari komunikator ke komunikan. Dalam komunikasi massa, media adalah penghubung antara open source dan penerima yang dapat dilihat, dibaca dan didengar oleh semua orang. Media massa dapat dibagi menjadi dua media cetak dan elektronik.

Media cetak statis dan memprioritaskan pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran kertas multi-kata, gambar atau foto dengan halaman berwarna dan kosong. Media cetak adalah dokumen tentang segala sesuatu yang dikatakan oleh orang lain dan peristiwa yang direkam yang ditangkap oleh wartawan dan dikonversi menjadi kata-kata, gambar, foto, dan sebagainya. Media cetak adalah koran, majalah, buku, dan sebagainya.

Media elektronik adalah alat media massa yang menggunakan perangkat elektronik modern. Media elektronik dapat menarik perhatian publik, karena apa

yang disiarkan tidak diulang. Media elektronik telah demokratis sejak awal, dengan seluruh komunitas secara keseluruhan, tidak hanya di kalangan tertentu. Media massa yang merupakan instalasi elektronik adalah radio, televisi, bioskop, dan internet.

Dengan penjelasan di atas, film adalah media audiovisual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang di tempat tertentu (Effendy, 1986). Pesan film sebagai sarana komunikasi massa bisa apa saja tergantung pada misi film tersebut. Namun, sebuah film biasanya dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pendidikan, hiburan, informasi dan penjangkauan. Albert Bandura menekankan Teori Pembelajaran Sosial.

Film ini juga dianggap sebagai sarana komunikasi yang kuat untuk massa target, karena sifat audiovisualnya, film ini mampu berkata banyak dalam waktu singkat. Saat menonton film, penonton nampaknya mampu menembus ruang dan waktu yang bisa menceritakan kehidupan dan bahkan memengaruhi penonton.

Pada dasarnya, film dapat dikelompokkan ;; menjadi dua divisi dasar, yaitu sejarah perfilman dan nonhistory. Pendapat lain diklasifikasikan dalam film fiksi dan nonfiksi. Cerita film diproduksi dan dilakukan oleh tokoh seni yaitu aktor dan aktris. Secara umum, film bersifat komersial, artinya ditampilkan pada bioskop atau televisi yang di dukung oleh sponsor. Film non-cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subjek, yang merekam realitas lebih dari realitas fiksi (Sumarno, 1996: 10).

Gambar bergerak, gambar langsung, film teater, atau foto bergerak, adalah gabungan gambar fotografi yang ditampilkan di layar, menciptakan gambar yang bergerak dari editing merupakan pengertian dari film. Gambar bergerak ini membentuk opini pemirsa untuk menonton serangkaian gambar terus menerus antara kecepatan objek yang berbeda dan berurutan. Dalam pembentukan film adalah kombinasi industri dan kesenian. Memotret adegan realitas dengan kamera film; memotret miniatur atau realitas dengan animasi tradisional; dengan CGI dan kombinasi teknik yang ada dan efek visual lainnya animasi komputer atau animasi komputer merupakan cara pembuatan film.

Film berkualitas tinggi sangat sulit untuk diungkapkan, tetapi tidak terlalu sulit untuk dibuat. Kualitas atau kualitas film sangat bergantung pada penilaian subyektif. Semua ini kembali ke selera masing-masing orang.

2.1.1 Komunikasi Massa

interaksi dengan media adalah aspek komunikasi massa yang tidak mempunyai definisi absolut (Tubbs dan Sylvia, 2001: 198). Bagian yang termasuk jenis atau bentuk komunikasi adalah Komunikasi massa.

Ada beberapa definisi komunikasi massa yang ditransmisikan oleh para ahli. Studi ilmiah yang mempelajari media massa dan pesan terjadi merupakan pengertian Komunikasi massa, penonton, pembaca dan pendengar yang merupakan aspek targetnya. (Nurudin, 2007: 02).

komunikasi massa yang besar dan komunikasi yang di transmisikan oleh pemancar bentuk audio atau visual merupakan dua pengertian komunikasi massa menurut konsep Josep A. Devito (Nurudin, 2007: 12).

Berbagai definisi yang tertera oleh ahli komunikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa informasi atau pesan yang secara simultan ditransmisikan melalui media massa secara bersamaan ke sejumlah besar khalayak merupakan pengertian komunikasi massa.

2.1.1.1 Film sebagai media komunikasi massa

Film adalah alat komunikasi yang di bantu oleh salah satu teknologi modern. Menggunakan media saluran dalam komunikasi massa dengan komunikator yang berfungsi tersebar dimana mana menimbulkan efek tertentu maka dari itu film di katakan sebagai salah satu media massa (Vera, 2014: 91).

sinema sebagai bentuk utama hiburan, dibangun secara visual dari mimpi, karena memiliki sifat imajinatif dan kreatif (Biagi, 2010: 171). Berbeda dengan kasus yang disampaikan oleh Agee, bahwa film (gambar bergerak) adalah bentuk komunikasi massa yang kuat dan telah di klaim Agee di belahan dunia (Ardianto, Lukiaty 2007: 134).

Dari pendapat yang diungkapkan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa film adalah media hiburan dalam bentuk audio visual yang menampilkan rekaman nonfiksi dan fiksi adalah kesimpulan yang dapat ditarik dari pendapat yang di ungkapkan para ahli.

Membuat film menjadi semakin kompleks karena perkembangan teknologi, perhatian publik tertarik terhadap media film untuk penyampaian pesan. Film yang ditayangkan di bioskop dengan proses didalamnya, film tersebut punya fungsi non elektronik atau mekanis mendidik, rekreasi ataupun persuasif merupakan maksud

media Sinematografi. Film pertama kali muncul sebagai sarana rekreasi atau hiburan muncul di televisi maka dari itu, memonton film di bioskop di kalangan masyarakat Amerika pada 1920-an hingga 1950-an (Ardianto, 2007: 40 dan 134).

2.2 Lingkup Film

2.2.1 Definisi Film

Undang-Undang No. 33, Tahun 2009, Tentang Bioskop dalam Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa yang dimaksud dengan sinema adalah karya seni budaya yang merupakan institusi sosial dan media massa yang dibuat atas dasar aturan sinematografi dengan atau tanpa tidak ada suara

Jenis media massa yang menghubungkan komunikatior massa dengan komunikator adalah film. Volume definisi ini memiliki arti dalam jumlah besar, tersebar secara luas dengan target berbeda dan tidak dikenal dan mempunyai efek tertentu kepada banyak orang. audiovisual, tetapi proses pengirimannya ke publik dan proses produksinya tentu berbeda merupakan kesamaan dari film dan televisi (Vera, 2014: 91).

Film ini adalah bagian dari jawaban untuk menemukan waktu luang, liburan, dan bagaimana menggunakan waktu luang bersama keluarga dengan terjangkau dan umumnya berstandar menengah ke atas hal ini merupakan penjelasan film sebagai media massa. Budaya bagi kelas pegawai atau kelas pekerja yang menikmati kehidupan sosial mereka yang cukup baik merupakan keuntungan dari bioskop (Sobur, 2014: 213).

Bentuk media massa yang berfungsi informatif dalam bentuk tertentu dalam bentuk cerita film langsung yang didukung dengan bunyi-bunyi tertentu untuk sebuah film dan membuat publik menghasilkan efek, yaitumempunyai opini yang berbeda. merupakan kesimpulan penulis dari sekian banyak pengertian tentang film dari berbagi para ahli.

2.2.2 Fungsi Film

Secara umum, hiburan merupakan sarana bagi audiens menonton film di bioskop. Selain itu, film ini tampaknya berfungsi sebagai alat yang informatif, mendidik, dan persuasif. Misalnya, film nasional yang menyampaikan informasi yang memandu generasi muda negara untuk membangun karakter nasionalisme (Ardianto, 2017: 145).

2.2.3 Karakteristik film

Fitur spesifik film seperti layar lebar, fotografi, konsentrasi penuh, dan identifikasi psikologis (Lukiati, 2017: 145).

Layar lebar Film ini memiliki keunggulan layar yang lebih besar dibanding televisi. Ini memberi penonton fleksibilitas untuk lebih detail dan melihat dengan jelas semua adegan yang ditampilkan dalam film.

Ambil gambar. Dengan kelebihan film yang memiliki layar lebar dan kebebasan luas serta berbagai teknik fotografi yang ingin Anda lakukan, seperti memungkinkan jarak jauh atau jarak sangat jauh dan foto panorama. Mengambil foto seperti ini dapat memberi kesan suasana artistik dan nyata, sesuai dengan kenyataan yang ada.

Konsentrasi total. Secara umum, film diputar atau dapat ditonton di bioskop yang secara alami memiliki ruang rendah cahaya, kedap suara sehingga penonton dapat fokus atau fokus saat menonton. Tanpa ada gangguan dari luar.

Identifikasi psikologis. Konsentrasi total saat menonton tanpa sadar di bioskop dapat memengaruhi bagaimana penonton benar-benar dapat menikmati film yang ditonton. Penghargaan mendalam membuat penonton secara tidak sadar mengidentifikasi sebagai salah satu aktor film.

2.2.4 Elemen film

Elemen sinematografi terkait erat dengan fitur utama, yaitu audiovisual. Elemen audiovisual dikategorikan ke dalam dua bidang, yaitu: Vera (2014: 92).

1. Unsur naratif, yang merupakan materi atau materi yang diproses, dalam film naratif adalah narasi.
2. Elemen sinematografi, yaitu bentuk atau gaya di mana bahan olahan dikerjakan.

Elemen sinematik mencakup beberapa unsur seperti sinematografi, suara dan pengeditan. Ada empat elemen penting dalam scene, seperti pemandangan, pencahayaan, tata rias dan kostum, serta kinerja dan pergerakan pemain (Vera, 2014: 93).

2.2.5 Jenis-Jenis Film

Pada dasarnya, film ini diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu film fitur yang juga disebut nonfiksi dan cerita, juga disebut nonfiksi. Film sejarah atau

fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan fiksi. Film-film fiksi terbagi dua, yaitu cerpen. Perbedaan paling spesifik antara keduanya adalah dalam durasi. Film pendek kurang dari 60 menit, sementara film panjang, biasanya 90 hingga 100 menit, beberapa hingga 120 menit atau lebih.

Sementara genre adalah klasifikasi tertentu dalam sebuah film yang memiliki karakteristik sendiri, dalam film fiksi atau fitur ada banyak genre. Berikut ini adalah beberapa genre film dan penjelasannya lebih sederhana:

1. Drama Sinema

Film drama merupakan film serius dan kadang-kadang tentang jatuh cinta, keluarga, dan mempunyai pilihan besar dalam hidupnya. Biasanya berbicara tentang hubungan manusia. Dalam genre ini, biasanya mengikuti aliran dasar, di mana karakter utama dan karakter lain harus mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan mereka.

2. Film Aksi

Film aksi adalah film di mana karakter utama dan karakter lain terlibat dalam sebuah pertarungan dan kejar-kejaran. Para pemain yang terlibat sebagian besar laki-laki, tetapi pada saat itu ada banyak tokoh perempuan yang tampak heroik.

3. Film Komedi

Film komedi merupakan film yang bersifat lucu dan di penuhi humor dan bersifat entertain.

4. film horor

Film horor adalah film yang menakuti penonton, yang didukung oleh skenario musik, pencahayaan dan backing sebagai pelengkap.

5. Film Animasi

Film animasi berasal dari kata animate, yang berarti mengaktifkan, memberi kehidupan, dan menggerakkan benda mati. Jadi yang dimaksud dengan film animasi adalah film dalam bentuk gambar yang tampak hidup dan bergerak.

6. Film Fiksi Ilmiah (Fiksi Ilmiah)

Film sci-fi yang sering menggambarkan masa depan atau suasana di luar angkasa. Terkadang melibatkan karakter yang direpresentasikan dalam bentuk alien atau melalui kecanggihan

teknologi yang ada, seperti munculnya robot sebagai karakter suporter.

7. film musik

Film musikal adalah genre film yang didominasi oleh lagu-lagu dan dinyanyikan oleh karakter untuk menggambarkan sejarah film. Tentu saja, lagu-lagu ini menjadi bagian dari narasi film ini.

8. Kartun

Kartun berasal dari kata kartun, yang berarti lucu, dan sebagian besar film kartun lucu. Contoh kartun populer adalah film Disney.

9. Film Petualangan

Adventure film adalah genre film yang menceritakan bagaimana karakter utama melakukan perjalanan atau misi untuk menyelamatkan dunia atau orang-orang terdekatnya, mewakili karakter yang memiliki semangat heroik dan saling membantu.

10. Film Persahabatan

Film persahabatan adalah film yang melibatkan dua atau lebih karakter, di mana satu karakter harus menyelamatkan yang lain atau keduanya harus mengatasi masalah kehidupan sehari-hari yang mereka hadapi dan harus hadapi bersama.

11. Film Noir

Film noir adalah genre drama kepolisian yang muncul sekitar tahun 1940, yang menceritakan tentang tindakan kriminal dan tindak kekerasan.

12. film romantis

Film romantis adalah genre film yang menceritakan cinta dua orang antara pria dan wanita pada umumnya, yang harus melalui rintangan untuk menjalani akhir yang bahagia atau tragis.

13. film thriller

Film ini berbicara tentang misteri, peristiwa aneh atau aneh atau penjahat yang harus ditemui di akhir masalah. Jadi orang akan berpikir seolah-olah mereka telah menebak bahwa ini harus diselesaikan dan menemukan jawabannya.

14. film thriller

Film yang menceritakan bagaimana kisah film memiliki lebih dari satu ronde dan dapat memiliki efek membingungkan pada

penonton. Juga, ada elemen ketegangan yang akan dirasakan oleh penonton nanti.

2.2.6 Film Komersial

Mengalami perkembangan yang sangat pesat film di Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada berbagai genre film yang memasuki industri film Indonesia, menampilkan warna cerita dan pesan yang ingin disampaikan dengan berbagai cara. Yusuf Kalla bahkan merayakan Hari Film Nasional 2019 di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta pada 29 Maret 2019, dengan mengatakan bahwa industri film Indonesia sedang ditonton oleh semakin banyak penonton. Pada 2016, jumlah pemirsa hanya mencapai ± 37 juta per tahun. Namun, pada tahun berikutnya, itu meningkat menjadi lebih dari ± 41 juta pemirsa (Yunelia, 2019 di <https://www.medcom.id/pendukasi/news-pend/8/800115b-perembangan-perfilman-indonesia-kian-berjanji-akan-diakses-pada-2-Juli-2019>).

Melihat perkembangan sinema yang semakin menjanjikan, jelas bahwa jenis-jenis film di negara ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis berdasarkan orientasi pabrikan, yaitu film komersial dan non-komersial. Film komersial adalah film yang bertujuan menciptakan industri komersial di mana industri tersebut akan mendapat manfaat besar. Selain itu, film komersial harus memiliki nilai penjualan dan daya tarik sehingga keuntungan yang diinginkan dapat dicapai oleh orang yang semakin tertarik untuk membeli secara tidak langsung, menonton film, misalnya. Karena itu, film nonkomersial memiliki definisi yang berlawanan. Film-film non-komersial sama sekali tidak memiliki orientasi komersial dan benar-benar dimaksudkan untuk menghasilkan karya dan mempertahankan estetika.

2.3 Komunikasi verbal dan nonverbal dalam film

2.3.1 Komunikasi Verbal

Komunikasi menggunakan lisan atau kata-kata langsung merupakan bentuk komunikasi verbal. Namun, alat dalam bentuk bahasa berupa kata-kata atau kata yang tertulis merupakan kebutuhan dari bentuk komunikasi verbal. Bila bahasa yang digunakan sama atau sama-sama mengerti merupakan keuntungan dari komunikasi verbal atau bisa disebut lebih efektif..

Komunikasi yang menggunakan simbol atau komunitas yang sama mengerti simbol-simbol tersebut merupakan definisi yang lebih spesifik dari komunikasi verbal. Dalam definisi ini, bentuk bahasa yang paling sederhana terwakili oleh simbol dengan aturan-aturan tertentu (Deddy Mulyana, 2005).

a. Fungsi Komunikasi Verbal

Secara umum, berikut ini adalah fungsi komunikasi verbal:

1. Penunjukan

Penunjukan ini dapat ditulis untuk memudahkan mengidentifikasi objek, objek, tindakan, atau orang. Tanpa komunikasi menggunakan bahasa sebagai verbal, Anda akan mudah bingung ketika merujuk sesuatu.

2. Jalur interaksi dan transmisi informasi

Sebagai alat curah pendapat, komunikasi verbal lebih mudah digunakan. Anda dapat menyampaikan emosi, informasi, empati, niat, dan banyak hal lainnya hanya dengan menggunakan kata atau frasa.

3. Sorot Artikulasi dan Intonasi

Komunikasi verbal cukup unik, karena dalam ekspresi yang menggunakan bahasa, perbedaan artikulasi dapat menghasilkan makna yang berbeda. Oleh karena itu, tidak ada alat komunikasi selain verbal yang dapat menggunakan artikulasi lebih efektif.

4. Alat sosialisasi yang efektif

Karena komunikasi verbal mudah digunakan, menyampaikan maksud secara efektif, digunakan secara luas, dan fleksibel, komunikasi semacam itu sangat berguna untuk sosialisasi. Hal-hal seperti diskusi, salam, percakapan yang adil dan masalah sosial lainnya tidak akan semudah sekarang tanpa komunikasi verbal.

5. Cara menginstal pengembangan bahasa

Karena dunia selalu berkembang, banyak hal baru yang muncul dan perlu diidentifikasi. Perkembangan budaya juga menyebabkan gaya bahasa berkembang. Komunikasi verbal menggunakan bahasa dan karena itu dapat mempengaruhi perkembangannya. Kata slang atau istilah Internet adalah dua contoh yang dapat digunakan sebagai referensi.

b. Jenis Komunikasi Verbal

Karena komunikasi dilakukan dalam dua arah, jenis komunikasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu memberi dan menerima.

1. Sisi donor

Jenis komunikasi ini biasanya terdiri dari berbicara dan menulis. Sebagai pihak yang menyampaikan ide, niat, dan informasi, ini juga bisa disebut komunikasi aktif.

2. Sisi Penerima

Jenis komunikasi ini disebut komunikasi pasif karena biasanya terdiri dari membaca atau mendengarkan.

2.3.2 Komunikasi Nonverbal

Komunikasi dengan tidak secara langsung adalah komunikasi non verbal. Contoh paling sederhana adalah mengucapkan selamat tinggal dengan melambaikan tangan. Bahasa yang memiliki struktur standarisasi berbeda dengan komunikasi, namun dengan logika dan interpretasi, orang dapat mengerti maksud orang lain.

Di era modern kini komunikasi non verbal berguna sebagai penguat komunikasi verbal. Dengan contoh, bila kalimat komunikasi verbal sulit di jelaskan maka orang tersebut akan menggunakan gestur untuk memperkuat kalimatnya agar di mengerti.

Meskipun tidak umum, ada lebih banyak jenis komunikasi nonverbal daripada komunikasi verbal. Berikut tipenya

1. komunikasi objek

Jenis komunikasi nonverbal yang menggunakan objek sebagai media adalah komunikasi objek. Misalnya, rambu rambu jalan

2. Ketuk Komunikasi

Sentuhan anantara dua orang orang atau lebih. Contohnya gesture berjabat tangan.

3. Komunikasi yang menggunakan waktu

Komunikasi ini seringkali sulit digunakan untuk mengungkapkan niat. Namun, dalam aktivitas tertentu, komunikasi ini biasanya terkait dengan durasi yang seharusnya normal, tetapi lebih atau kurang dilakukan.

Misalnya, ketika seseorang datang bekerja di pagi hari, mereka melaporkan bahwa mereka antusias dengan pekerjaan itu. Di sisi lain, ketika kesepakatan dan satu datang terlambat, itu menunjukkan rasa tidak hormat kepada mitra yang dijanjikan.

2.3.3 Jenis Pesan Karakter dalam Film

Kegiatan komunikasi atau disebut proses komunikasi mempunyai elemen terpenting yaitu pesan. Namun, abstrak merupakan penyebab pesan tidak dapat diterima secara langsung. Agar komunikasi mudah di pahami maka komunikasi ditampilkan dengan lisan, bahasa tertulis, suaragerakan, dll. Sementara itu, gerakan, suara, sinyal tangan, sentuhan, mimik wajah, dan struktur warna sebagai komunikasi non verbal. Kemudian konotatif dan denotatif merupakan klasifikasi dari makna pesan (Nurudin, 2016: 46-47).

Dalam mempresentasikan film banyak adegan nonverbal yang disampaikan kepada penonton. Maka dari itu tanda atau kode harus banyak yang di pahami dalam nonverbal dan terbagi dalam berbagai jenis (Mulyana, 2014: 351-436)

Komunikasi massa menggunakan film digunakan sebagai penyampai pesan dengan fungsional dari audio visual film. Ada dua elemen penting dalam film yaitu visual seperti gerakan ekspresi wajah dll. Kemudian audio seperti suara termasuk dialog pemain.

Sinema sebagai media visual dan audio memiliki caranya sendiri untuk menyampaikan pesan terhadap audiens yaitu melalui audio visual yang di tampilkan. Oleh karena itu, pembuat cerita disini atau bisa kita sebut penulis di sini bertindak sebagai komunikator kepada masyarakat umum menonton film yang sedang diproduksi.

Meskipun komedi dramatis dianggap sangat populer, ia memiliki tantangan. Di mana, secara umum, cerita digunakan untuk realitas kehidupan yang ringan dibandingkan kisah orang lain dengan banyak problem yang ada. Drama komedi harus mampu mengangkat berbagai perspektif dalam dunia hubungan manusia dan memiliki nilai-nilai menyenangkan dengan tingkat kreativitas yang tinggi untuk mengurangi tingkat kebosanan penonton. Representasi drama selalu berbicara tentang representasi berbagai sudut pandang dan manusia dalam konteks yang lebih intim, serta di sisi lain, tidak hanya di sisi drama, dan film drama lainnya yang biasanya diputar oleh penonton. luas karena perpaduan genre drama dan komedi.

2.4 Film Sebagai Industri Budaya Populer

Budaya merupakan selera, karya, dan penemuan rakyat adalah rumusan dari Selo soe mardjan. Pekerjaan masyarakat menghasilkan materi dan budaya material atau budaya material yang diperlukan bagi manusia untuk mendominasi lingkungan alam sehingga kekuatan dan hasil dapat dikhususkan untuk kebutuhan komunitas budaya, termasuk segala sesuatu yang diperoleh atau dipahami manusia yang menjadi anggota itu sendiri. Komunitas budaya berisi dari semua pemahaman standar perilaku normatif. Ini berarti bahwa ia mencakup semua mode atau pola pemikiran, perasaan dan tindakan (Soekanto, 2013).

Istilah "populer" berarti sesuatu yang di kenal dan dihargai oleh banyak orang dan menjadi realitas di masyarakat itu sendiri. Berkembang dan bertumbuhnya budaya populer ditemukan di tengah realitas masyarakatselalu berubah dan ketidak setabilan budaya yang berubah demi waktu ke waktu merupakan penjelasan dari budaya merupakan sesuatu yang di pandang kompleks. Ekspresi budaya dalam masyarakat dan menjadi gaya hidup merupakan efek dari perubahan dan perkembangan budaya populer (Ibrahim, 2011).

2.4.1 Industri Film

Industri media massa telah membentuk film menjadi budaya populer. Dengan ini, industri film merupakan industri bisnis yang cemerlang terutama negara Indonesia. Mengubah stigma masyarakat yang berfikir bahwa film hanya karya yang bersifat kreatif dan dibuat memenuhi imajinasi seseorang dengan bersifat keindahan hal ini muncul dari pernyataan di atas. Berbeda dari era modern kini, karya seni berbentuk film dan bentuk mesin cetak uang industri yang digunakan untuk menghasilkan keuntungan terbesar bagi para penggerak industri terkait ini. Jadi, mau tak mau sekarang melihat kenyataan yang ada, film secara tidak langsung tidak terlihat (Dominick, 2000)

Melihat potensi audiens dimasa depan, Indonesia punya kesempatan untuk menjangkau audiens beberapa kali lebih banyak daripada yang dapat dicapai kini. dari 25 film pada era tahun 2008 di katakan telah mendapat 600.000 penonton. Dengan demikian, masih ada potensi besar bagi sinema Indonesia untuk melanjutkan perkembangannya (Effendy, 2008).

Di balik penjelasan di atas, film ini tentu masih memiliki kelebihan bila disandingkan dengan yang lain sarana komunikasi massa . Di mana film bisa menjadi cermin bagi audiens yang besar melalui cerita yang dibuat melalui Film. Berbagai genre film muncul menawarkan banyak pesan mulai politik, cinta agama dll bahkan realitas masyarakat. Meskipun, pada kenyataannya, hiburan merupakan hal yang di tujukan bagi masyarakat luas saja.

2.5 Sepakbola adalah budaya populer

Pemahaman dinamis tentang budaya sebagai serangkaian ide, reaksi, dan harapan yang dapat segera berubah ketika orang-orang di suatu daerah berubah (Ibrahim, 2011: 26). Sebagai sesuatu yang dikenal banyak orang dengan maksud istilah populer, penulis pun juga menyepakati dan pengulas mengatakan "budaya rakyat" adalah budaya populer atau "budaya rakyat biasa". Ini telah menyebabkan pengamat budaya menaruh artefak pada realitas masyarakat dan budaya populer sebagai budaya hidup. Film merupakan artefak, pakaian, acara televisi, peralatan transportasi, dll. Penjelasan di atas menunjukkan budaya mempunyai pandangan bahwa hal yang kompleks, berubah ubah tergantung produksinya dan penerimaannya. Elemen dinamis dari budaya ini sangat jelas dalam budaya populer, yang selalu menghadirkan pola dan pola baru melalui berbagai ekspresi budaya

dalam realitas masyarakat di mana yang sudah menjadi makna dan gaya hidup (Ibrahim, 2011: 26).

2.6 Nilai fanatisme

Fanatisme adalah suatu kondisi di mana seseorang atau kelompok yang menganut pemahaman, baik politik, agama, budaya atau apa pun yang terlalu banyak (Lucky & Setyowati, 2015: 184). Fanatisme mempunyai sifat tidak rasional dan tidak dapat menerima ide-ide orang di sekitarnya hal ini merupakan definisi dari fanatisme. Orang fanatik adalah orang yang saklek tidak bisa menerima ide, filosofi, dan masukan dari orang lain bila bertentangan dengan apa yang ia yakini.

Fanatisme over antusiasme berlebihan and not POIN rasional untuk sesuatu di sana, atau teori terhadap suatu pengabdian, kepercayaan atau garistindakan yang menentukan sikap misalnya emosional dan yang sangat praktistik tahu batas-batas (Budi, 2004). JP Chaplin adalah seorang fanatik yang merupakan sikap antusias yang melampaui sudut pandang atau sebab. Menurut AJM, kata fanatisme berakhir - isme, yang berarti pemahaman. Fanatik berbeda dari kefanatikan, fanatisme merupakan karakteristik yang timbul ketika seseorang menganut fanatisme, sehingga fanatisme adalah penyebab dan fanatisme adalah yang hasil dari faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya fanatisme.

1. Ketidaktahuan

Fanatisme partisan ini dipengaruhi oleh ketidaktahuan di masing-masing partisan; Ketidaktahuan di sini dapat diartikan juga kaum intelektual yang mempunyai fanatisme itu adalah partisan bahwa pendidikan pria rendah, hanya bisa dari sekolah kelas satu hingga sembilan. Karena itu, kecerdasan mereka tetapi punya cara berfikir yang baik jika dibandingkan dengan penyedia pendidikan tinggi. Juga, mereka hanya mengikuti teman-teman di sekitar Anda, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka hanya mengikuti Anda tanpa pertimbangan yang cermat dan hanya mempercayai keyakinan Anda.

2. Saya suka kelompok dan wilayah tertentu

Sikap fanatik yang dipengaruhi kecintaannya pada kelompok atau daerah yang mereka tempati, dan berfikir golongan lain lebih rendah. Konflik seperti ini bahkan bisa pada skala horizontal.

3. Tokoh atau tokoh yang karismatik

Pada konteks setiap orang. Memiliki sosok adalah hal positif bagi semua orang. Tapi masalahnya di sini adalah volume pemborosan jika menjadi fanatik tentang sosok yang menjadi masalah. Mereka menganggap angka yang mengaku memiliki hal-hal unggul daripada orang lain dan ini adalah

sikap fanatik di kaitannya dengan tokoh atau tokoh yang mengaku (Patriot, 2001). Beberapa faktor yang mempromosikan fanatisme dari berbagai ahli, Haryatmoko mempromosikan empat faktor fanatisme yaitu :

1. Perlakukan kelompok tertentu

Perbedaan ideologi suatu kelompok tertentu dan bila terjadi perbedaan ideologi menyebabkan perlakuan kelompok tertentu sebagai ideologi.

2. Sikap standar ganda

Perbedaan standar yang berbeda setiap group.

3. Komunitas disahkan

Hubungan sosial etis. Sampulnya bukan hubungan sosial yang sakral , tetapi klaim strata sosial tertentu yang mendapat suport dari kelompok lain..

4. Klaim kepemilikan organisasi oleh

Sikap kelompok yang mengidentifikasi kelompok lain yang bermain hidup dan aktif dalam masyarakat yang nyata (Haryatmoko, 2003).

2.7 Suporter dan fanatisme

Suporter dan fanatisme terkait erat dengan kecintaan suporter sebuah klub sepakbola yang menumbuhkan fanatiknya sendiri, sepak bola yang menarik dan mobilitas banyak pihak atau orang dapat mengubah kehidupan orang lain dalam penegahan budaya. Sekelompok suporter merupakan fenomena yang muncul dalam realitas sepak bola (Lucky & Setyowati, 2015: 182). Para pecinta sepak bola mengidentifikasi diri mereka sebagai suporter tim sepak bola atau mungkin disebut suporter. Suporter yang, dalam satu bahasa, berarti dukungan, dapat diartikan lebih luas daripada suporter adalah mereka (satu atau lebih individu) yang mendukung tim kesayangannya dalam sebuah pertandingan. Pada beberapa orang mengatakan suporter merupakan pemain ke 12 dari sebuah tim. "Bahwa setiap klub dari tingkat bawah harus memiliki suporter fanatik karena ikatan regional, keluarga, kelompok atau solidaritas dengan para pemain" (Su'udi, 2006: 94). Seperti klub Indonesia, yang jumlahnya ratusan tetapi mempunyai suporter yang fanatis.

Perlindungan yang diartikan sebagai keteguhan prinsip komunitas, jika situasi yang berlebihan dapat mempengaruhi fanatisme itu sendiri. "Secara psikologis, orang yang fanatik biasanya tidak dapat memahami apa yang ada di luar diri mereka dan tidak memahami masalah orang atau kelompok lain." Kepercayaan dan keteguhan pada ideologi terhadap sesuatu entah itu positif atau negatif (Hapsari, 2015: 53).

2.7.1 Hubungan antara fanatisme dan agresivitas suporter

Umumnya agresi dapat diartikan sebagai serangan yang dilakukan pada satu organisme dan terhadap organisme lain, objek lain atau bahkan pada diri

sendiri. Terutama fanatisme dari suatu organisme yang fanatik untuk sesuatu yang memperjuangkan apa yang disukainya akan muncul jika terganggu atau rusak. Manusia mempunyai agresi yang bersifat kompleks karena mempunyai prasaan dan hal yang bersifat simbolik penjelasan ini berbeda dengan definisi yang berlaku terhadap makhluk verteberata (Sarason, 1967). Menurut Baron, perilaku merupakan agresi individu yang ingin menyakiti atau menyakiti orang lain yang tidak ingin perilaku itu terjadi (Dayakisni, 2012). 4 faktor agresi menurut Baron ialah (1) bertujuan melukai; (2) adanya pelaku; (3) adanya korban; (4) ketidak terimaan korban terhadap pelaku agresi (Dayakisni, 2012).

a) Faktor pemicu mengemudi dan agresi

Agresi dan faktor pemicu agresi yang akan muncul ketika fanatisme suatu organisme atau individu terganggu oleh organisme lain, objek lain, atau individu itu sendiri. Penjelasan tentang faktor dan pemicu agresi dijelaskan oleh berbagai ahli, yaitu:

1. Deindividuasi, Lorenz menyebutkan bahwa seseorang bebas dari agresi yang menyebabkan lebih intens. Untuk setiap individu yang sehat secara psikologis (*disesuaikan dengan baik*), identitasnya dan identitas orang lain adalah hambatan pribadi yang dapat mencegah ekspresi agresi atau setidaknya membatasi intensitas agresi. Dengan mengidentifikasi diri dengan bangsa, kelompok-kelompok tertentu, ideologi, individu-individu yang terlibat merasa cukup aman dan sah untuk menyerang dan menjatuhkan sebanyak mungkin korban dengan segala cara kepada orang lain yang dicap sebagai "musuh."
2. Kekuatan dan Kepatuhan, peran kemudi terbimbing sebagai kemunculan agresi tidak dapat dipisahkan dari salah satu aspek suporter selain energi, yaitu ketundukan (*compliance*). Pengaruh kuat tersebut diyakini muncul akibat kepatuhan pada intensitas munculnya agresi individu dan kecenderungan. Asumsi ini diperkuat oleh Stanley Milgram, hasil dari eksperimennya dalam mencatat kepatuhan individu terhadap otoritas atau otoritas yang mengarahkan individu ke agresi yang lebih intens, karena dalam situasi kepatuhan individu kehilangan tanggung jawab (tidak merasa bertanggung jawab) atas tindakannya. dan menempatkan tanggung jawab itu. kepada pemimpin atau penguasa.
3. Provokasi, Wolfgang menyatakan bahwa tiga perempat dari 600 pembunuhan yang dia selidiki terjadi karena provokasi korban. Sebagian besar pembunuhan diamati dilakukan oleh orang-orang yang mengenal para korban, dan pembunuhan itu didahului oleh diskusi atau perselisihan antara pelaku dan korban (Dayakisni, 2012). Dalam banyak kasus agresor membuat provokasi yang dibuat oleh agresor itu sendiri sebagai bentuk pembenaran untuk melakukan agresi (Beck, 1983).

b) Bentuk agresi

Dalam agresi akan muncul bagaimana representasi emosional seseorang atau organisme dikategorikan oleh berbagai spesialis, yaitu:

a. empat kategori yang di rumuskan oleh Medinus dan Johnson, yaitu:

1. Serangan berbentuk fisik, yang meliputi mendorong, memukul, bersantai, menendang, menggigit, meninju, memarahi dan menjarah.
2. Menyerang suatu benda, yang dimaksud adalah menyerang benda atau binatang mati.
3. Serangan verbal atau simbolis, yang meliputi ancaman verbal, orang lain yang tidak sopan, sikap mengancam, dan sikap menuntut.
4. Pelanggaran hak properti atau serangan terhadap wilayah orang lain (Dayakisni, 2012).

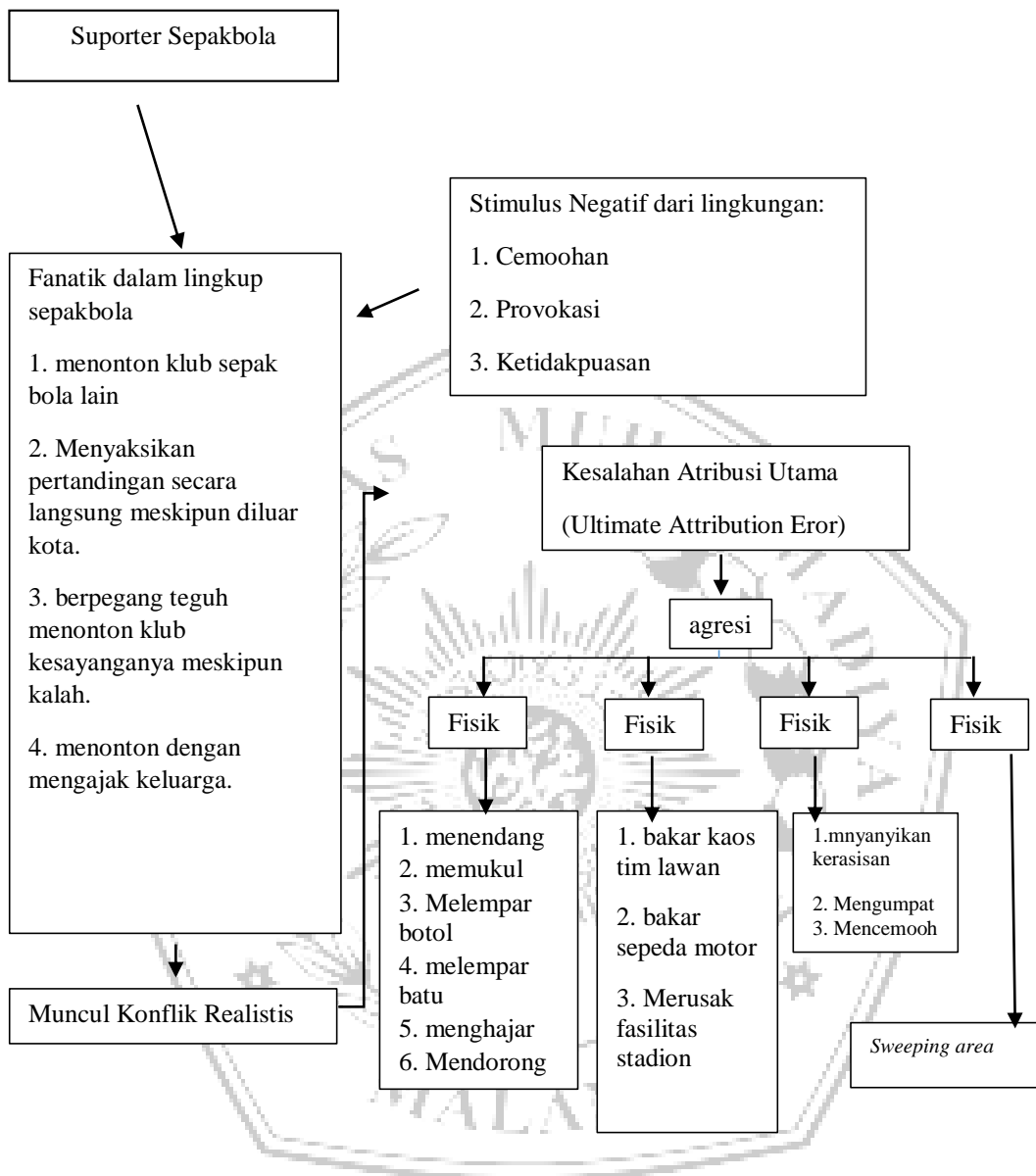
b. Sedangkan Buss mengklasifikasikan agresi manusia menjadi 8 jenis, yaitu:

1. Agresi fisik langsung: agresi fisik oleh individu / kelompok, berhadapan langsung dengan individu / kelompok lain yang ditargetkan dan kontak fisik langsung seperti memukul, mengemudi, menendang, menendang, dll.
2. Agresi fisik pasif: tindakan agresi fisik oleh individu / kelompok yang berurusan dengan individu / kelompok sasaran lain, tetapi tidak ada kontak fisik langsung seperti pemogokan, demonstrasi.
3. Agresi fisik yang tidak langsung aktif: tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu / kelompok lain, merusak properti korban.
4. Agresi fisik pasif tidak langsung: sebagai ketidaktahuan, ketidakpedulian, kelesuan dan ketidakpedulian.
5. Agresi verbal yang langsung aktif: seperti menghina, menertawakan, membuat marah, mengutuk, dll.
6. Agresi verbal pasif secara langsung: Ketika Anda menolak untuk berbicara, diamlah.
7. Agresi verbal yang tidak langsung aktif: seperti fitnah, domba.
8. Agresi verbal Pasfi tidak langsung: seperti tidak mendukung, tidak menggunakan suara (golput).

c) Suporter

Suporter adalah seseorang yang mendukung suatu kelompok atau pemikiran (Hornby, 2000). Suporter adalah orang yang memberikan dukungan, dukungan dalam pertandingan (Alwi, 2005). Pendefinisian suporter adalah orang yang mendukung, mendukung dan mendukung. Mendefinisikan advokat adalah seseorang yang secara sukarela berpartisipasi dalam mendukung teori, konsep, aktivitas. Sementara Pate, Rotella dan Mc. Clenaghan mengatakan para suporter

fanatik yang menjadi "teman baik" ketika mereka terlihat baik dan menjadi "musuh terburuk" jika mereka tidak tampil baik.



Pada gambar di atas, dijelaskan bagaimana proses dinamika fanatisme mengarah pada agresi. Fanatisme adalah suatu kondisi di mana seseorang mengadopsi pemahaman yang berlebihan tentang hal-hal tertentu (Sudirwan, 1998). Diskusi kali ini terkait dengan situasi suporter sepak bola di Jawa Timur, terutama para suporter Aremania, Ultras dan Bonek Mania.

Ketika suporter memiliki semangat fanatisme, menerima rangsangan dari lingkungan luar, diancam, diejek, dianiaya, ada kekecewaan dalam menonton pertandingan sepak bola yang tersulut dengan kepemimpinan wasit dan hasil

pertandingan yang diluar ekspektasi dengan provokasi yang ada (Dayakisni, 2012). Semangat fanatisme yang menerima stimulus eksternal dan tidak ditafsirkan konflik yang terpicu secara positif dapat terjadi pada setiap individu dalam kelompok suporter. Konflik yang realistis ini muncul diakibatkan tuntutan suporter yang tidak dapat direalisasikan yang memunculkan ketidakpuasan atau kekecewaan (Dayakisni, 2012). Tuntutan ini dapat berupa ketidakpuasan atas kepemimpinan pertandingan dari wasit dan kecewa dengan hasil pertandingan (Sinatrya, 2013). Ketika individu berkonflik maka proses atribusi akan muncul dalam sebuah dukungan dan ketika atribusi mengalami kesalahan dalam bentuk agresivitas.

Mempengaruhi agresi dengan besarnya minat pada suatu kelompok yang timbul karena provokasi berbagai pihak. Bentuk-bentuk agresi menurut Medinus dan Jonhson meliputi; (1) agresi fisik; (2) agresi verbal; (3) agresi terhadap objek; (4) pelanggaran hak-hak orang lain. Bentuk-bentuk agresi fisik yang dilakukan oleh suporter sepak bola adalah memukul, menendang, mengalahkan suporter lawan, melempar batu, melempar botol air mineral (Dayakisni, 2012). Sementara agresi verbal yang dilakukan oleh para suporter sepak bola termasuk menyanyikan lagu-lagu rasis yang dapat memprovokasi lawan, memarahi wasit atau pemain lawan, mengejek contoh muncul karena fanatisme yang dipicu oleh kekalahan klub sepakbola telah kehilangan wasit atau tidak terhadap wasit. terganggu oleh serangan terhadap benda-benda yang dilaksanakan oleh kelompok seperti membakar baju lawan, merusak motor lawan, dll. Adapun agresi terkait pelanggaran hak yang dilakukan oleh suporter sepak bola, yakni menyapu aksi daerah yang melakukan sweeping terhadap plat nomor polisi tertentu.

2.7.2 Suporter Klub Sepak Bola Indonesia

Di Indonesia, kita mengenal nama Aremania, yaitu suporter tim Arema Malang, Bonek Mania, Surabaya, suporter Viking dan Bobotoh yang mendukung tim yang sama, Persib Bandung. Kelompok-kelompok suporter ini adalah beberapa contoh kelompok suporter di Indonesia yang telah diorganisir secara terorganisir dan sangat fanatik dalam mendukung tim favorit mereka. Bahkan, masih ada banyak kelompok suporter di Indonesia, setiap tim yang cukup yakin ada individu yang bergabung menjadi satu untuk mendukung tim favorit mereka. Aspek regional juga dapat muncul karena kelompok suporter mendukung tim sepak bola di daerah yang sama. Intensitas individu dalam suatu komunitas atau kelompok akan mempengaruhi perilaku mereka. Apa yang populer di komunitas akan berdampak pada individu yang bersangkutan di komunitas. Individu dalam komunitas akan

membela apa yang mereka suka lakukan bersama. Dalam konteks suporter, perilaku cenderung menciptakan rasa solidaritas dengan mereka yang memiliki pemahaman yang sama dalam mendukung tim favorit mereka. Rasa solidaritas ini akan terkandung dalam pola aksi yang dipertahankan untuk tim yang mereka dukung.

Tindakan yang tidak masuk akal, seperti suporter sepak bola memanjat pohon dan dinding stadion untuk sekadar menonton tim favorit Anda bertanding, akan menjadi pemandangan yang bisa kita temukan dalam pertandingan sepak bola di Indonesia, bahkan ketika tim Arema Malang bertanding hampir pasti jalan menuju stadion Kanjempuran dan Gajayana akan dipenuhi oleh suporter yang menggunakan atribut mencolok seperti bendera besar. Bersama-sama mereka mengerumuni sepeda atau truk pickup bermain terompet atau *drum*, yang berperan penting dalam mendukung tim favorit mereka. Di sisi lain, ada juga suporter yang bersedia memenangkan tiket penjualan panas dan harus, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam serangkaian tur tim Arema Malang ke luar kota. perilaku ini tampak berlebihan dan tidak rasional untuk *para* pecinta sepak bola dari *luar kelompok*, tetapi tampak alami untuk suporter.

2.7.3 Sejarah Arema

Nama arema sebenarnya sudah muncul sejak zaman kerajaan singhasari, seperti tertulis dalam Negarakretagama, ketika raja singhasari mempercayai kebo arema sebagai gubernur kerajaan singhasari. Disebutkan juga nama Arema pada surat Banding, dikeluarkan di Kartika pada 1191 Saka (Oktober-November 1269). Dalam surat itu, dicatat bahwa pembangunan hubungan dengan para pejabat nusantara dengan madura patih kebo arema sang ramapati sangat di hormati sebagai pelopornya (Mulyana , 1979). Pada tahun 1987 di kota Malang nama PS Arema didirikan dengan di ambil singkatan dari Asosiasi Sepak bola Areang Malang.

Sejak dari tahun 1970-an hingga 1980-an perekonomian pengembangan industrial di malang mulai naik dengan tumbuhnya beberapa usaha seperti pabrik rokok bentoel, keramik dinoyo malang dll. Perubahan sosial mulai berubah di Kota Malang sejak pengindustrialisasi kota malang ini. Secara waktu berlalu kegiatan agraris mulai ditinggalkan. Orang Malang mulai mengalami keragaman dalam banyak hal, termasuk budaya. Ini diilustrasikan oleh generasi muda Malang pada 1980-1990-an, yang dibagi menjadi geng / geng di Malang. Di tengah kota Malang, anak-anak muda telah terinfluen oleh kota besar di Indonesia lainnya, yaitu perkembangan budaya yang bersifat masif (Yovi Ardivityanto , 2014). *Arek* Malang pada 1980-an dan 1990-an masih dibagi menjadi geng-geng di antara desa-desa, kebanyakan dari mereka adalah *arek arek*

Malang. Desa tatau daerah di Malang di janikan nama geng tersebut, karena geng Aregrek berasal dari Jl Basuki Rachmat, Arnak (armada nakal), sukun, Anker (anak keras) Jodipan, Argom (armada Gombal) Kidul Dalem, Arpanja (Arek Panjaitan), Bethal Fanhalen (Federasi Anak-anak Nakal dari Halangan), SAS Claket (Sarang Anak-Anak), Geng Inggris Kasin Jrot Ermera, Saga (Anak Laki-Laki Summersari), Prajurit (Klayatan) dan Zhegal (Zhetan Galunggung). Akibatnya, pemuda Malang pada saat itu memiliki identitas atau stereotip sebagai pengacau ketika mereka masuk dan meninggalkan Malang. Fragmentasi Malang muda menjadi geng atau komunitas antar wiayah, maka dari itu, setiap komunitas perlu identitas yang seragam. Personalisasi budaya yan berada dalam realitas masyarakat bersifat dinamis bersifat selalu berkembang sehinga dianggap tidak pantas atau layak (Iskandar 2004). Budaya yang populer dianggap sebagai identitas oleh orang orang, yang menyebabkan hilangnya kesatuan dan persatuan diantara mereka. Maka dari itu kota malang harus menemukan budaya yang dapat mempersatukan mereka.

Pada 11 Agustus 1987, Asosiasi Sepak Bola Areang Malang (PS) terbentuk di Malang untuk berlaga di Galatam. Dengan penciptaan tim, di bentuk wadah suporter yang bernama Arema *fans club* (sekarang AFC). Komunitas ini bertujuan untuk menyatukan geng geng yang terpecah di kota Malang.

2.7.3.1 Sejarah dan karakter Aremania

Arema FC membentuk suatu suporter yang bernama Aremania. Aremania tidak menjadi strktur utam adari tim sepak bola Aremanamun suporter arema yang kita sebut aremania ini sangat menonjol. Karenanya, dalam pendanaan aremania selalu menggunakan miliknya sendiri. Sebelumnya, arema selalu beranggapan akan selalu ada gangguan bila ada setiap pertandingan. Setelah kesadaran muncul untuk menunjukkan bahwa mendukung kasih sayang kesebelas tidak boleh berpikiran jelek, aremania harus berfikiran merubah nama baik mereka, tidak hanya soprtif namun juga menarik dalam artian enak di pandang.

2.8 Tumbuhnya fanatisme suporter Arema

Kecintaan Aremania yang besar terhadap Arema ditunjukkan dalam perilaku fanatik Aremania dalam mendukung. Berdasarkan hasil yang dijelaskan, perilaku fanatisme Aremania muncul karena beberapa faktor, termasuk: (1) konteks sosial, (2) usia, (3) pendidikan, (4) karakter budaya, (5) konteks ekonomi, (6)) media massa, dan (7) lingkungan.

Pertama, konteks sosial. Malang sebagai kota metropolitan di Jawa Timur, memiliki beberapa masalah sosial. Dengan kondisi Kota Malang, yang selalu bergerak menuju dinamika, semakin banyak dukungan untuk munculnya berbagai perilaku kolektif. Smelser menjelaskan bahwa masyarakat modern lebih mungkin melahirkan perilaku kolektif daripada masyarakat tradisional. Kondisi struktur kota Malang sebagai situs pendidikan selain Malang dan saluran komersial menghasilkan struktur komunitas bertingkat. Semakin jelas tingkat stratifikasi adalah meningkatnya ketegangan dalam masyarakat struktural (*ketegangan struktural*), perasaan ketidakadilan dan penindasan sebagai akar dari tindakan ekstrem Aremania, semakin mudah dibentuk.

Kedua, umur. Sebagian besar Aremania masih muda. Usia muda adalah usia yang berpotensi agresif dan penuh emosi untuk menemukan identitas. Pada usia dini, keinginan untuk mencoba mengikuti nama solidaritas sangat besar. Keberadaan berbagai tindakan perilaku yang mengarah ke negativitas sebenarnya merupakan gambaran dari perasaan tertekan yang telah mencapai titik jenuh masyarakat Malang, terutama generasi muda yang cenderung melampiaskan ekspresi dan frustrasi yang terpendam. Tidak seperti hal-hal dengan Aremania dewasa, mereka cenderung mendukung Arema karena kebanggaan dan cinta mereka terhadap Arema. Keinginannya untuk menaklukkan Arema sering dibahas ketika membandingkan Arema ketika mereka masih muda

Ketiga, pendidikan. Pendidikan menerapkan nilai-nilai. Pada tingkat normatif, pendidikan memberikan peluang untuk pengetahuan yang lebih baik (Smelser 1963: 31). Kondisi sosial masyarakat Malang secara tidak langsung berimplikasi pada aksesibilitas publik terhadap pendidikan. Di kelas menengah ke bawah, akses ke pendidikan sangat minim. Aremania, yang sebagian besar adalah masyarakat kelas bawah dan muda, sebagian besar masih berusia sekolah dan hanya memiliki pendidikan rendah.

Keempat, karakter budaya. Perilaku Aremania sebenarnya adalah warisan dari generasi ke generasi yang berlangsung lama. Status Malang sebagai salah satu kota besar provinsi juga berkontribusi terhadap pembentukan masyarakat Malang. Perilaku ini bermigrasi dari orang-orang yang tinggal di tepi Sungai Brantas, yang kemudian dikenal sebagai ekologi budaya Arek. Arek sebagai salah satu kekayaan budaya Jawa Timur memiliki ciri yang sulit khas daerah pesisir. Karakter keras juga lebih pada sikap tidak pernah menyerah, bersikeras, dan tekad untuk memegang pendapat dan prinsip sebagai bentuk penghargaan tertinggi Anda untuk harga diri.

Konteks ekonomi kelima. Berdasarkan pada konsep perilaku kolektif Smelser, ketika tekanan hidup terbesar dan perasaan nasib yang sama dari sekelompok orang akan menjadi pemicu kuat untuk berbagai perilaku kolektif terjadi, selain merangsang seseorang untuk bertindak, akan mengarah pada perilaku radikal sebagai jalan keluar dari keinginan hidup untuk menjaga kewarasan. Jika diposisikan di ranah suporter Aremania yang umumnya masih demografis kondisi sosial dan ekonominya kacau, keinginan tersebut jelas berpotensi menimbulkan kekacauan yang mengganggu kondisi sosial di sekitarnya. Akhirnya, keinginan kolektif yang berada pada level ekonomi sosial kurang baik, provokasi untuk melakukan sesuatu yang tidak baik bahkan lebih besar. Keinginan untuk bebas sampai mereka mau makan gratis, memanjat di angkutan umum dan memanjat pohon adalah beberapa manifestasi dari semangat Aremania yang menumpuk sebagai cara untuk memenuhi keinginan mereka.

2.9 Mitos dan Dekonstruksi dalam Pesan Film

Barthes mempunyai pandangan, sistem komunikasi dan pesan adalah bahasa, dan mitos. Tanda tanda yang merupakan sistem yang menggambarkan realitas masyarakat dalam periode tertentu sampai mitos tersebut berubah sesuai perkembangannya hal ini merupakan pengertian bahasa. Pernyataan barthes pun sistem semiologis merupakan tanda yang di tafsirkan manusia merupakan mitos.

Jacques derida menjelaskan istilah baru dalam filsafat post modern adlah dekonstruksi. Derrida diundang menulis dan membaca dengan cara baru, "membongkar" teks-teks dan mencoba melampaui teks-teks itu dan mengartikan sesuatu, pembentukan yang disebut "dekonstruksi" (Bartens; Sobur, 2009: 96) . Itu digunakan derida untuk menolak filosofis tradisi oposisi dari linguistik barat sebagai ilmu murni.

Mewakili realitas derida berfokus pada bahasa sebagai sebuah pandangan. Sebagai alat bahasa juga di gunakan sebagai mengekspresikan ide dan berbagai jenis minat di dalamnya. Sebagai cara membentuk sesuatu diatas yang lain menggunakan bahasa sebagai alat. Oposisi biner seperti baik buruk makna atau bentuk merupakan tradisi filosofis dan linguistik barat, Menunjukkan bahwa kata pertama digunakan sebagai pusat, prinsip dan landasan kata berikutnya. Dengan demikian, yang semula tengah, fondasi, prinsipnya akan terukir, sehingga letaknya di pinggir, bukan lagi prinsip dan bukan lagi fondasi. Dimana strategi pembalikan ini dilakukan dalam permanen dan ketidakstabilan permanen, sehingga dapat dilanjutkan tanpa batas (Sobur, 2009: 100).

Dekonstruksi adalah metode atau metode membaca teks yang berusaha menunjukkan kegagalan untuk menyajikan kebenaran absolut. Sebagai strategi, bacaan dekonstruktif berupaya menemukan keseluruhan dan sebelumnya diyakini bahwa kontradiksi tersembunyi di balik teks dan konsep kegagalan teks dengan menutupi dirinya dengan suatu makna dan kebenaran (Norris, 2003: 14). Lebih jelas lagi, dekonstruksi hanya ingin merusak struktur hierarkis yang menyusun penulisan.

Al-Fayyadl menyatakan bahwa dekonstruksi adalah upaya untuk memproses mode makna yang tersentralisasi, dan cenderung dibulatkan sesuai keinginan oleh teks, atau sengaja ditambah dengan hubungan logis teks (Derrida, 2005: 82). Ketika menerapkan bacaan dekonstruktif pada sebuah penulisan, maka terlihat jelas konotatif tidak selaras dengan kalimat yang dominan atau denotatif. Sebuah logika yang diremehkan karena akan membuat kalimat yang ambigu.

Permainan logika yang terbentuk oleh pembacaan teks dekonstruktif menghasilkan teks dapat meniadakan sebuah hal yang ditekankan, walaupun seringkali negasi tersebut tersirat dan tidak jelas (sulit dilihat). Penolakan bahwa upaya untuk dikaburkan oleh pembacaan dominan membuat makna tidak lagi menjadi karakter tunggal, tetapi disusun dan meluas ke arah yang lain, ke *telepon* yang tidak dapat dikontrol (Al-Fayyadl, 2005: 82).

Dekonstruksi membuat teks tidak dilihat lagi sebagai keseluruhan, unik, stabil, dalam urutan makna yang tepat, tetapi dapat berubah dan bervariasi. Di sisi lain, dekonstruksi membuat wawasan baru dengan memproses dan mengubah gaya berpikir para filsuf yang percaya bahwa hanya ada satu kebenaran, kebenaran absolut dalam membaca teks, yang tidak lagi dapat diterima. Seperti dianggap tidak ada yang nyata dalam dekonstruksi metode. Dekonstruksi ingin menghidupkan kembali kekuatan tersembunyi di balik keberhasilan teks. Teks kini tidak lagi sebagai urutan makna yang lengkap namun dilihat sebuah perjuangan proses yang terbuka.

2.9.1 Tanda Dekonstruksi dalam Pesan Film

Jaques Derrida juga terkenal dengan model semiotik dekonstruksi. Dekonstruksi menurut Derrida adalah alternatif untuk menolak semua batasan interpretasi dan kesimpulan standar. Konsep dekonstruksi dimulai dengan konsep demistifikasi, pembongkaran produk pemikiran rasional yang meyakini kemurnian realitas (Sobur, 2009: 100). Hal ini pada dasarnya

dimaksudkan untuk menghilangkan struktur pemahaman tanda (*signifier*) melalui penyusunan konsep (*signifiers*).

Dalam teori Grammatology, Derrida menemukan konsepsi yang tidak pernah membangun murni makna tanda. Di mana bahasa tidak lagi digunakan sebagai parodi kehidupan atau sesuatu, tetapi hanya parodi parodi lain (Sobur, 2009: 100 & 102).

Dalam *Posisi* , Derrida juga mengatakan tidak ada alasan untuk menetap di arti / makna (*arti*) transenden, melampaui bentuk ekspresi / penanda (*signifikan*). Hal ini karena perbedaan dalam ekspresi dan makna, saat ini cenderung mengapung (*floating*). Dengan demikian setiap makna telah ditransformasikan menjadi bentuk ekspresi baru dari makna selanjutnya, sehingga hubungan antara ekspresi dan makna tertentu sangat penting untuk kasus-kasus tertentu, tetapi untuk kasus lain yang ditemukan hanyalah ekspresi yang berbeda-beda satu sama lain. makna yang berbeda. juga bervariasi tanpa batas. Inilah yang disebut Derrida sebagai sifat, dan juga disebut Derrida " semiotik tidak teratur" (Sobur, 2009: 102).

Dari penjelasan tanda - tanda dekonstruksi di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam dekonstruksi semiotik tidak lagi menekankan makna asli tetap atau maksimum dari penulis teks, tetapi pemahaman yang dimodifikasi dari maksud asli dengan makna teks yang tak terduga lainnya. Di mana teks di sini adalah kumpulan tanda-tanda yang nantinya akan menghasilkan makna.

2.9.2 Dekonstruksi struktur pesan dan pesan sepak bola di film *Arema Darah biru*

Dalam proses komunikasi, pesan adalah salah satu elemen terpenting. Pengertian dari sebuah pesan tidak selalu dapat di mengerti, abstrak merupakan penyebab sifat pesan itu tersendiri , untuk memudahkan memahami penciptaan berbagai simbol komunikasi, seperti bahasa lisan, bahasa tertulis, suara, gerakan, dan sebagainya. Tujuannya adalah untuk dapat memperjelas ringkasan pesan komunikasi. Bahasa verbal dan tertulis termasuk dalam komunikasi verbal, sementara gerakan, suara, sinyal tangan, ekspresi wajah, sentuhan dan warna mengacu pada komunikasi nonverbal. Pesan dapat diklasifikasikan menjadi dua sesuai dengan maknanya, *pertama* adalah konotatif (makna kiasan atau tidak benar) dan *kedua* denotatif (arti sebenarnya atau nyata) (Nurudin, 2016: 46).

Berbicara tentang pesan akan terkait dengan bahasa, di mana bahasa dianggap sebagai sistem simbol atau kode verbal. Bahasa verbal adalah sarana

utama untuk mengekspresikan prinsip pikiran dan perasaan. Bentuk bahasa verbal adalah kata-kata yang mewakili berbagai aspek dari realitas masing-masing individu. Selain menggunakan kode verbal, manusia juga dapat menggunakan komunikasi tanpa kata dengan hanya memancarkan sinyal yang termasuk dalam kode nonverbal. Kode nonverbal menjadi advokat yang andal dalam proses komunikasi, kode merupakan sebagai tolak ukur ketulusan seseorang dalam berpesan. Dalam kode non verbal dapat di bagi dalam beberapa jenis (Mulyana, 2005: 238) sebagai berikut:

a. Bahasa tubuh (*kinesick*)

bahasa tubuh meliputi gesture, ekspresi dan kegiatan bersama orang lain.

b. Sentuh

Sehubungan dengan ilmu haptic, yang berarti sentuhan atau sentuhan fisik. Sentuhan dapat mengomunikasikan berbagai hal seperti pengaruh, kekuasaan atau status, keakraban, dan berbagai makna lainnya, tergantung pada budaya masyarakat. Ada 5 kategori dering sebagai berikut.

1. Fungsional profesional, sentuhan itu keren, berorientasi bisnis.
2. Dididik secara sosial, memiliki sifat konstruktif, menegakkan harapan sosial, aturan dan praktik.
3. Kehangatan persahabatan, mengacu pada sentuhan yang berarti kasih sayang atau hubungan intim.
4. Mencintai keintiman, mengacu pada sentuhan yang mengekspresikan keterikatan atau ketertarikan emosional.

c. Parabahasa

Sesuatu yang merujuk pada aspek bunyi lain selain ucapan yang bisa dipahami. Di mana setiap suara mengkomunikasikan emosi dan pikiran. Misalnya, kecepatan bicara, nada (tinggi atau rendah), kenyaringan, intonasi, dialek, suara berselang, suara gemetar, peluit, tawa, erangan, tangisan, dengusan, murmur, murmur, murmur, desah, dan sebagainya.

d. Penampilan fisik

dalam pembentukan karakter penampilan fisik merupakan penunjang dalam penyampaian pesan karakter terhadap komunikan.

a. Proxemic

Bahasa non verbal yang bersifat ruang dan nuansa didalamnya.

f. Kronologis

konsep waktu yang menjelaskan interpretasi dari pesan yang meunjukkan bagian dari seseorang.

g. Diamlah

keheningan atau diam dapat diartikan dalam sebuah komunikasi biasanya untuk ungkapan marah, sedih dll.

h. Warna

Warna adalah bentuk komunikasi yang menggambarkan bagai mana suasana hati seseorang.

